



Regelwerk Blasrohr 3D

Regelwerk Blasrohr 3D

(Version02 Stand 22. März 2022)

Dieses Regelwerk beschreibt das Schießen
auf dreidimensionale Scheiben auf einem Feld-Parcours

	Seite
1. Ausrüstung	2
2. Scheiben	3
3. Altersklassen	3
4. Wettbewerb / Parcours	4/5
5. Wertung	5-7
6. Einspruch	7
7. Sicherheit	7
8. Haftung	8

1. Ausrüstung

Jeder Schütze/in ist selbst für die Regelkonformität seiner Ausrüstung verantwortlich.

Bei jedem Verstoß gegen die gültigen Wettkampffregeln kann der/die Schütze/in aus der Wertung genommen werden.

Die Ausrüstung wird vor jedem Wettkampf kontrolliert und kann außerdem jederzeit während und unmittelbar nach dem Wettkampf kontrolliert werden.

1.1. Das Blasrohr

Zugelassen sind alle Blasrohre mit einer Gesamtlänge bis 160 cm.

Kaliber, Wandungsdicke, Gewicht des Blasrohrs sind frei wählbar.

1.1.1

Es sind **KEINE** Zielhilfen (Visiere, Markierungen auf Erhöhungen am Rohrende, Entfernungsmesser etc.) erlaubt.

1.1.2

Blasrohrstützen, Stative/Lafetten sind nur für Teilnehmer/innen zulässig, die zum Schießen nur eine Hand verwenden können. Die Verbindung zwischen Stativ und Blasrohr muss frei beweglich sein (z.B. ein Kugelkopf) und darf während der Schussabgabe nicht arretiert sein.

1.2 Pfeile

Die Pfeilart und das Pfeilmaterial dürfen frei gewählt werden. Das Gewicht und die Länge der Pfeile sind frei wählbar.

Die Pfeile müssen individuell erkennbar sein z.B. Initialen des/der Schützen/in.

1.2.1

Die im Wettkampf verwendeten Pfeile müssen in Machart, Länge und Gewicht identisch sein. Diese dürfen während des Wettkampfes nicht auf eine andere Bauart gewechselt werden.

1.2.2

Der maximale Durchmesser von Pfeilspitze / Schaft darf 4 mm nicht überschreiten. Es dürfen nur Pfeile mit einer Spitze verwendet werden.

1.2.3

NICHT zulässig sind Jagdpfeile (Broadhead-Darts, Mini Broadhead-Darts, RazorTip Broadhead-Darts, Speerbolzen Darts), Stöpselpfeile (Stun-Darts), Multi-Darts, Soft-Darts (NERF), sowie Effekt-, Kugel- und Helicopter-Darts

2. Scheiben

Als Ziele werden ausschließlich dreidimensionale Scheiben (vorwiegend tierähnliche Kunststoffnachbildungen) mit Wertungszonen verwendet.



2.1

Die 3D Scheiben werden senkrecht gemessen durch die Mitte des Spotbereiches in vier Gruppen eingeteilt.

	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4
Größe Vital	> 250 mm	200-250 mm	150-200 mm	< 150 mm

3. Altersklassen

Klassenbezeichnung	Alter
Schüler I	7 - 10 Jahre
Schüler II	11 - 13 Jahre
Jugend	14 - 16 Jahre
Damen	ab 17 Jahre
Herrn	ab 17 Jahre
Handicap-Schützen/innen	ab 11 Jahre

3.1

Altersstichtag ist der Vortag des Turniers.

Schüler/innen dürfen nur in Begleitung Erwachsener am Turnier teilnehmen.

3.2

Der Veranstalter legt fest, welche Altersklassen ausgeschrieben bzw. geehrt werden.

4. Wettbewerb / Parcours

Jeder Veranstalter muss eine Ausschreibung veröffentlichen, in der alle notwendigen Informationen enthalten sind.

4.1.

Die Parcours sind mit 20 3D-Scheiben zu planen, wobei von jeder Gruppe (siehe Punkt 2.1) mindestens ein Ziel aufzustellen ist.

Es sind ausschließlich unbekannte Entfernungen zu pflocken.

Die Scheiben sind mit durchgehenden Nummern zu versehen.

4.2

Es wird eine 2 Pfeilrunde (trifft der 1. Pfeil nicht wird ein 2. Pfeil geschossen) und eine 1 Pfeilrunde (Hunter-Runde) geschossen.

4.3 Abschusspflocke

Weiß – Schüler, Handicap-Schützen/innen

Blau – Jugend, Damen, Herren

Vor/bei den blauen Abschusspflocken sind fortlaufende Nummern (1–20) anzubringen.

Der Abschusspflock muss bei der Schussabgabe mit einem Körperteil berührt werden.

Der/die Schütze/in darf beim Abschuss nicht vor dem Abschusspflock sein.

4.4 Entfernungen

	Gruppe 1 Größe Vital ab 250 mm	Gruppe 2 Größe Vital 200-250 mm	Gruppe 3 Größe Vital 150-200 mm	Gruppe 4 Größe Vital bis 150 mm
Weißer Pflock	10 – 20 m	7 – 15 m	5 – 12 m	3 – 9 m
Blauer Pflock	15 – 28 m	10 – 20 m	7 – 14 m	3 – 9 m

4.5

Je Ziel hat der/die Teilnehmer/in 2 Minuten Zeit zur Abgabe seiner/ihrer Schüsse.

Die Zeit beginnt zu laufen, sobald der/die Schützen/in den Abschusspflock erreicht.

Kein/keine Schütze/in darf zur 3D-Scheibe vorgehen, bevor nicht alle Schützen/innen der Gruppe mit dem Schießen fertig sind.

4.6

Geschossen wird im Rotationsprinzip.
(Scheibe 1 - Schütze A B C D, Scheibe 2 - Schütze B C D A, usw).

4.7 Verlorener Pfeil

Sollte ein Pfeil aus dem Blasrohr herausrutschen oder dem/der Schützen/in herunterfallen, ist dieser nur erneut zu benutzen, wenn der Pfeil, unter Berührung des Abschusspflockes, mit den Händen erreicht werden kann.

Wenn der/die Schütze/in den Pfeil nicht erreicht, wird er mit 0 Punkten gewertet.

4.8 Gruppeneinteilung

Mindestens 3 maximal 6 Personen je Gruppe.

Der/die Schreiber/in wird von der Gruppe bestimmt. Wenn sich die Gruppe nicht einigen kann wird der/die Schreiber/in vom Veranstalter bestimmt.

4.9 Trefferaufnahme

Einfache oder doppelte Schreibweise wird vom Veranstalter festgelegt.

Die Schusszettel müssen vor der Abgabe von den Schreibern/innen und den Schützen/innen unterschrieben werden.

4.10 ÖM / ÖStM

Für Österreichische Meisterschaften oder Österreichische Staatmeisterschaften ist eine doppelte Schreibweise verpflichtend.

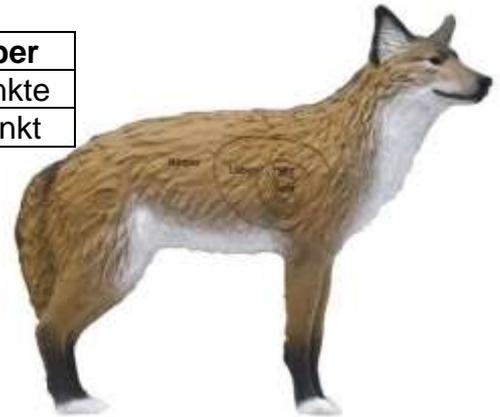
Die geschossene Punktezahl wird von zwei Schreibern in zwei getrennten Schusszettel geschrieben. Die Schreiber erstellen laufend Gesamtergebnisse und vergleichen diese an jeder Scheibe.

5. Wertung

Wenn ein Pfeil vom Ziel abprallt (Pfeil liegt vor dem Ziel) wird der Schuss mit einem Ersatzpfeil wiederholt.

5.1.
Zwei-Pfeile-Runde

	Spot	Herz	Leben	Körper
1. Pfeil	11 Punkte	10 Punkte	8 Punkte	5 Punkte
2. Pfeil	4 Punkte	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt



Ein-Pfeil-Runde

	Spot	Herz	Leben	Körper
1 Pfeil	11 Punkte	10 Punkte	8 Punkte	5 Punkte

5.2

Wenn der Pfeil die Trennlinie zweier Wertungszonen berührt, wird die höhere Zone gewertet.

5.3.

Pfeile, welche im Ständer, im Sockel, in den Hörnern oder im Geweih einer 3D-Scheibe stecken werden nicht gewertet. Alle anderen Körperstellen gelten als reguläre Trefferzone.

Bei Uneinigkeit zählt der Mehrheitsentscheid der Gruppe.

5.4.

Die Trefferaufnahme findet nach jedem Durchgang ohne Berührung der Pfeile bzw der 3D-Scheibe statt.

5.4.1

Bei nahe stehenden kleinen 3D-Scheiben darf nach jedem/jeder Schützen/in gescort werden.

5.5

Trifft ein Pfeil einen anderen Pfeil in der 3D-Scheibe und steckt in diesem (Robin Hood) wird er entsprechend dem getroffenen Pfeil gewertet. Es sei denn die Spitze berührt die 3D-Scheibe, dann wird der Wert der Spitze gewertet.

Der/die Schützen/innen dürfen erst dann die Pfeile aus der Zielscheibe entfernen, wenn die erreichten Punkte in der Wertungskarte festgehalten wurden und keine Unstimmigkeiten vorliegen.

5.6 Punktegleichheit

Sind am Ende des Wettbewerbes die Punktestände zwischen mehreren Schützen/innen identisch, wird die bessere Platzierung wie folgt ermittelt.

Größere Anzahl der Treffer Spot – Herz – Leben. Siehe Punkt 5.1.

Wenn obige Zählmethode zu keinem Ergebnis führt gibt es ein Stechen auf drei Ziele mit unbekanntem Entfernungen. Es wird je Ziel 1 Pfeil geschossen und die Summe der Wertungstreffer entscheidet das Stechen. Bei Gleichstand wird das Stechen wiederholt.

6. Einspruch

Nach Veröffentlichung des Ergebnisses beginnt eine 15-minütige Einspruchsfrist. Nach Ablauf dieser Einspruchsfrist ist das Wettkampfergebnis endgültig und die Siegerehrung kann durchgeführt werden.

Der Veranstalter legt die Höhe der Einspruchsgebühr fest.

7. Sicherheit

Jeder/jede Teilnehmer/in erkennt mit Antritt zum Vergleichskampf die Regeln und Vorgaben des Veranstalters an.

Jeder/jede Teilnehmer/in ist für die von ihm/ihr abgegebenen Schüsse selbst verantwortlich.

7.1

Bei der Pfeilsuche ist das Ziel mit den Blasrohren so zu markieren / „sperren“, dass nachkommende Schützen die 3D-Scheibe nicht beschießen können.

7.2

Das Begehen des Parcours „gegen“ die vorgegebene Richtung ist verboten.

Das Rauchen auf den Wettkampf-Parcours (ausgenommen die Erfrischungs- und Verpflegungsstände) ist absolut verboten.

Die Benutzung des Parcours erfolgt auf eigene Gefahr.

7.3

Trainieren und Üben während des Turniers ist nicht gestattet.

8. Haftung

Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung.

Alle ins Blatt